Игра вышла всего через несколько месяцев после того, как Нил Армстронг и Базз Олдрин совершили свои лунные прогулки. Игроки должны тщательно контролировать расход топлива, чтобы добиться плавного приземления, принимая критические решения, чтобы сжечь нужное количество топлива.

Изучая оптимальные стратегии посадки, Мартин заметил, что игра ошибочно сообщает о том, что посадочный модуль не достиг поверхности Луны. Покопавшись в исходном коде, он обнаружил, что в формуле расчета траектории не хватает деления на два. Несмотря на ошибку, Мартин был впечатлен сложной физикой и численными вычислениями, которые Сторер, старшеклассник на тот момент, включил в игру.

Все права защищены